ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
"CARLO PIAGGIA"
Amministrazione Finanza e Marketing/Turismo/Sia
Liceo Scientifico Sportivo/Liceo Artistico Multimediale
Corso serale Amm.ne Finanza e Marketing/Turismo
Via Giannessi, 5 - 55049 Viareggio (Lu) Tel: 0584/38561 Fax: 0584/3856250
Cod. Mecc. LUIS023005 Cod.Fisc 91048190465
e-mail : luis023005@istruzione.it - luis023005@pec.istruzione.it

Docente	Programma di	Classe	Testo di Riferimento
Alessandro Baroni	*Informatica*	*1 sez. C* - **ITE**	*COMPUWORLD 4.0 Cesare Iacobelli, Fausto Beltramo*

PROGRAMMA FINALE INFORMATICA a.s. 2025/2026

Materiale didattico aggiuntivo *A disposizione sul "Classroom" della suite di Google*

Unità Didattica di Apprendimento
Concetti di base della tecnologia informatica.

Conoscenze
- L'evoluzione dei sistemi informatici.
- Com'è fatto e come funziona un computer.
- Periferiche di input ed output
- La codifica delle informazioni (decimale, binario, ottale, esadecimale)
- I vari tipi di software

Abilità
- Riconoscere i componenti di un elaboratore
- Riconoscere i vari tipi di software
- Riconoscere i supporti di memorizzazione
- Codificare le informazioni

Competenze
- Scegliere il tipo di hardware e software più adatto alle proprie esigenze
- Individuare le strategie appropriate per la risoluzione dei problemi

Unità Didattica di Apprendimento
L'uso del computer e la gestione dei file

Conoscenze
- Principali funzioni del sistema operativo
- Gestione delle cartelle e dei file
- Le tecniche di ricerca dei documenti
- Le funzionalità di stampa

Abilità
- Riconoscere i tipi di icona
- Modificare il desktop
- Installare e disinstallare le applicazioni
- Organizzare cartelle e sottocartelle

Competenze

- Utilizzare con autonomia e responsabilità, gli strumenti informatici e la rete internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento nelle varie discipline.
- Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

Unità Didattica di Apprendimento

Strumenti di presentazione e gestione della conoscenza.

Conoscenze

- PowerPoint come strumento per realizzazioni presentazioni
- Elementi di una presentazione: diapositive, testi, immagini, grafici, filmati e suoni
- Animazioni e transizioni

Abilità

- Usare PowerPoint per creare presentazioni
- Strutturare e selezionare gli elementi di una presentazione
- Personalizzare le presentazioni
- Inserire animazioni e transizioni nelle presentazioni

Competenze

- Organizzare e sintetizzare in modo chiaro le informazioni
- Utilizzare, con autonomia operativa e organizzativa, strumenti di comunicazione visiva e multimediale
- Scegliere lo strumento più adatto per l'organizzazione e la rappresentazione delle conoscenze

Unità Didattica di Apprendimento

Scrivere un testo con il computer.

Conoscenze

- Gli elementi di un documento
- I principali strumenti di formattazione

Abilità

- Scrivere e salvare documenti
- Trovare e sostituire parti di testo
- Applicare le principali formattazioni
- Scrivere lettere e relazioni
- Inserire e disporre immagini, bordi e sfondi
- Creare e disegnare tabelle
- Disegnare e colorare forme e linee
- Stampare un testo

Competenze

- Utilizzare e produrre testi multimediali
- Creare, comporre e impaginare un testo in modo personale e creativo.
- Migliorare le competenze ortografiche, grammaticali e lessicali
- Presentare in modo corretto e ordinato il lavoro prodotto
- Stendere una relazione curando tutti gli aspetti di forma e i contenuti

Unità Didattica di Apprendimento

Elaborare informazioni con il foglio elettronico.

Conoscenze

- Struttura di un foglio elettronico (celle, righe, colonne, fogli).
- Tipologie di dati (testo, numeri, date).
- Operatori matematici e riferimenti di cella.
- Funzioni fondamentali del foglio di calcolo.
- Principi base di rappresentazione grafica dei dati.

Abilità

- Inserire e formattare dati in un foglio elettronico.
- Utilizzare formule e funzioni di base (SOMMA, MEDIA).
- Ordinare e filtrare dati.
- Creare e personalizzare semplici grafici.
- Salvare, stampare e condividere un foglio di lavoro.

Competenze

- Struttura di un foglio elettronico (celle, righe, colonne, fogli).
- Tipologie di dati (testo, numeri, date).
- Operatori matematici e riferimenti di cella.
- Funzioni fondamentali del foglio di calcolo.
- Principi base di rappresentazione grafica dei dati.

Unità Didattica di Apprendimento

Educazione Civica - Cittadinanza Digitale

Conoscenze

- **Definizione di Cittadinanza Digitale:** comprendere cosa significa essere un cittadino digitale e l'importanza della partecipazione online.
- **Sicurezza Online**: conoscere i principali rischi legati all'uso di internet e le misure di protezione da adottare (es. gestione della privacy, uso di password sicure).
- **Netiquette**: riconoscere i principi fondamentali della Netiquette e la loro applicazione nella comunicazione online.
- **Diritti e Doveri Digitali**: conoscere i diritti degli utenti online (es. diritto alla privacy, diritto all'informazione) e i doveri connessi.

Abilità

- **Analisi Critica**: saper analizzare situazioni digitali per identificare comportamenti scorretti o rischi.
- **Comunicazione Efficace**: saper comunicare in modo chiaro e rispettoso in ambienti online, applicando i principi della Netiquette.
- **Ricerca e Presentazione**: sviluppare abilità di ricerca su temi legati alla cittadinanza digitale e presentare le informazioni in modo efficace.
- **Collaborazione**: lavorare in gruppo per progettare campagne di sensibilizzazione, sviluppando il dialogo e la cooperazione tra compagni.

Competenze

- **Cittadinanza Attiva**: essere in grado di partecipare attivamente e responsabilmente nella comunità online, contribuendo a un ambiente digitale positivo.
- **Responsabilità Digitale**: assumere comportamenti responsabili nel rispetto delle norme di sicurezza e privacy, sia per sé che per gli altri.
- **Creatività e Innovazione**: applicare la creatività nella progettazione di contenuti informativi e campagne di sensibilizzazione sulla cittadinanza digitale.
- **Riflessione Critica**: sviluppare una capacità di riflessione sulle proprie azioni e sull'impatto che hanno sugli altri nel contesto digitale.

Alessandro Baroni I Rappresentanti di Classe